Historique

Vers 1000 ans avant Néinnes : même si Tanaephis est sortie du printemps de Raz depuis 2500 ans, les températures sont encore de 3° plus basses que celles qui règnent en l'an 1031, les plaines du centre du continent sont sèches et peu fertiles. Si quelques nains survivent encore dans les entrailles des montagnes du Nord, les ruines elfes sont vides d'habitants et les humains règnent en maître sur tout Tanaephis. Les Thunks ont quitté les plaines du centre pour suivre la migration des troupeaux de rennes et des mammouths, ils occupent désormais les berges du fleuve gris et le Nord du continent. Les plaines de l'Est sont occupées par des peuples à la peau noire qui pratiquent l'agriculture et la chasse. Les tribus nomades qui vivent dans les plaines froides du centre de Tanaephis tentent périodiquement de s'installer sur les plaines fertiles de l'Est du continent. Mais les Batrahabans, le peuple civilisé qui habite cette région, garde précieusement ses terres. Ses troupes sont bien organisées et abritées derrière des murailles de pierre, privilège de leur civilisation avancée, elles repoussent efficacement les barbares. Le fleuve Wilkes devient peu à peu une frontière naturelle, politique et symbolique entre les terres sauvages et le pays Batrahaban. Les tribus du centre ne pouvant s'étendre de ce côté entrent alors en guerre contre les Gadhars, divisés et mal organisés, elles coloniseront progressivement les régions de Vilnorie et des Delinelles. L'oppression que les conquérants blancs feront subir aux tribus noires, poussera ces dernières à quitter leurs terres pour émigrer vers le sud. L'ensemble des terres comprises entre le fleuve Wilkes et l'océan de l'Est sera alors dominé par une multitude de tribus semi-nomades en permanence en guerre les unes contre les autres.

De 850 à 753 avant Néinnes : 4 groupes ethniques sortent victorieux des guerres inter-tribus qui règnent dans les terres du centre. On distingue les Dées, qui occupent les régions dites de Zathos, des forêts du centre et la pointe est de la chaîne du sel, jusqu'au lac Lauraine au bord duquel ils ont construit les remparts de rondins de leur principale cité : Amiss. Les Ségions, qui ont colonisé un vaste territoire allant des plaines du centre aux plaines de la Kiine Maude, qui commencent juste à devenir véritablement fertiles. Déés et Ségions reconstruisent et s'installent peu à peu dans les ruines des cités elfes, mais Pôle reste déserte, peuplée uniquement de fantômes et de légendes. Les Vossiniks occupent les vastes terres de l'Est, de la chaîne d'Eyès aux plaines de la Kiine Maude, jusqu'à la Pierreuse. Ils vivent dans de petits villages fortifiés mais n'ont pas de capitale. Les Rivers sont les derniers à avoir conservé un mode de vie totalement nomade, leurs territoires sont convoités par les Déés et surtout par les Ségions qui les repoussent de plus en plus vers le Nord.

De 753 à 500 avant Néinnes : l'espace vital des Rivers est de plus en plus limité par leurs voisins sédentaires, ils sont désormais cantonnés à des terres de plus en plus restreintes dans les régions des hauts plateaux aux terres comprises entre la chaîne de la dent et la Pierreuse. En 753 avant Néinnes, les Piorads débarquent et s'installent sur la côte. Dans un premier temps, ils ne seront considérés que comme des réfugiés, mais après le massacre de leurs chefs, les nouveaux venus feront parler leur formidable puissance militaire et étendront rapidement leur territoire (Leiff Mennegisson fonde la cité de Néros en -733). Leur désir de posséder une terre les mets directement en concurrence avec les tribus qui occupent les lieux. Comprenant qu'elles ne peuvent rivaliser avec ces envahisseurs venus d'outre océan, les tribus mettent un frein à leurs disputes et un semblant d'union apparaît avec la création du conseil des 4. Ce conseil regroupe un chef de guerre de chaque clan, choisi pour ses qualités de stratège. De plus, chaque tribu participe à l'effort de guerre en fournissant des troupes et/ou des armes et des vivres. La plus grande partie des guerriers engagés dans cette guerre contre les Piorads sont issus des troupes Vossiniks, le peuple dont les terres sont désormais convoitées par les Piorads. La majeure partie de la cavalerie est issue des Ségions ou des Rivers, tandis que les Dées, géographiquement éloignés du front se contentent de fournir des armes et des vivres. Après l'union des tribus, la guerre durera encore quelques dizaines d'années et les 4 parviendrons tout juste à empêcher leurs ennemis de progresser vers le centre du continent. Puis, 250 ans après leur arrivée sur le continent, les Piorads traversent le front et partent vers le Nord de Tanaephis pour y coloniser les plaines brumeuses du Nord-Est.

Vers 500 avant Néinnes : malgré le départ des Piorads, la paix ne s'installe pas dans les territoires du centre au contraire, la guerre entre les Vossiniks et les Rivers est sur le point de reprendre, tout comme celle entre les Ségions et les Rivers. Les Dées se retirent des abords du lac Lauraine au profit des Piorads, les victimes de cette cession de territoire fonderont la cité de Bigget, tandis que d'autres plus courageux iront s'installer dans les ruines de Pôle, jusqu'à lors déserte. A cette époque, les guerriers siégeant au conseil des 4 ne sont plus des chefs de guerres parmi les autres mais sont les véritables chefs des différentes tribus. Lors de la réunion annuelle du conseil, qui désormais s'effectue près de Pôle, Humlph, chef des Vossiniks tente de devenir le chef des toutes les tribus, arguant du fait que ce sont ses troupes qui ont contenu les Piorads près de l'océan. Mais il est assassiné par les trois autres chefs de tribus et il s'ensuit une courte mais féroce guerre fratricide menée par le chef de la tribu des Déés : Léris. Les Déés, les Ségions et les Rivers prennent donc les armes contre leurs anciens alliés les Vossiniks et exterminent la grande majorité des leurs troupes armées lors de la bataille dite " de la passe des 3 ". La tête

d'Humlph, celui qui avait voulut être roi, restera fixée sur une pique durant des années, sans que quiconque n'ose la décrocher. Craignant la puissance des Piorads, désormais liés aux chagars, les 3 tribus victorieuses décidèrent de rester unies et se fondent en un seul peuple celui des Dérigions.

De 400 à 325 avant Néinnes : l'union des trois tribus, encore fragile, est soumise à de rudes tensions internes et faute d'un ennemi commun, l'alliance est sur le point d'éclater. Après les Gadhars, les Piorads et les Vossiniks, il ne reste plus qu'un adversaire : les batranobans dont le riche et fertile territoire a toujours été convoité par les tribus du centre. Les dérigions, unifiés mais pas encore unis, envahissent donc les terres de l'Est, plus dans un objectif de razzia que de guerre de conquêtes. Les plantations d'épices qui bordent le Fleuve Wilkes sont incendiées (ce qui donne son nom à la Guerre des Cendres), les riches cités des Batranobans sont prises et pillées (Sharcot tombe en -355). L'avancée des Dérigions au cœur du pays Batranoban se transformera peu à peu en guerre de conquête. Et vers la fin de la guerre des cendres, marquée par la prise de Durville (-325), les Dérigions auront non seulement conquis les plus riches contrées de Tanaephis, mais ils auront surtout acquis un vernis de civilisation et le sentiment d'appartenir à un même peuple. L'occupation des terres des Batranobans par les Dérigions se fera alors de façon plus raisonnée, le pays et les champs d'épices seront progressivement reconstruits et le commerce entre les Batranobans et les Dérigions deviendra florissant.

De 311 avant Néinnes : Les dérigions sont désormais un peuple unis dominant l'ensemble des terres centrales de Tanaephis d'un océan à l'autre. Le conseil des 3 tribus a cédé sa place à un chef unique, élus par les représentants des grandes familles dérigionnes, elles-même descendantes des divers chefs de guerre qui se sont illustrés dans la Guerre des cendres. Pôle est rebâtie et de nouveau occupée, l'ancienne capitale des elfes devient tout naturellement la capitale des Dérigions. Durant le siècle qui suit, les familles adoptent progressivement des titres de noblesse et l'an -205, la charge de chef du conseil devient héréditaire. Le premier roi de Pôle, Albertus, est un descendant du général qui avait permit la prise de Durville.

170 avant Néinnes : le petit-fils d'Albertus, Bert, prend le titre d'empereur et le nom de De Néinnes, ce qui marque le véritable avènement des Dérigions au statut de peuple civilisé et d'un empire qui durera 1000 ans.

Les dérigions primitifs

Les descriptions et caractéristiques données ici valent pour l'époque située entre -1000 et -170 du calendrier de Neinnes. Avant cette date, les tribus ne sont pas encore sorties de la préhistoire (voir l'aide de jeu pages 86-88 du supplément Contes et Légendes). Après cette date, le peuple Dérigion est uni et entre dans son époque d'apogée (utiliser alors les caractéristiques classique des Dérigions et l'aide de jeu pages 37-38 et 78 du supplément Contes et Légendes).
Si vous jouez entre -1000 et -170, vous devez choisir de quelle tribu votre personnage est originaire. Car même si les Déés, Rivers et Ségions sont unis sous un même nom de peuple, leurs caractéristiques physiques ou culturelles n'ont pas encore été totalement mélangées.

Déés
Armes : sabre, épée courte, Protections : armure de cuir, targe
Caractéristiques physiques : cheveux châtains clairs, yeux bleus
Mode de vie traditionnel : les Dées occupent les terres situées au centre-est et au nord-est de Tanaephis, dans les zones où les terres sont devenues cultivables. Ils se sont rapidement sédentarisés, s'installant tout d'abord dans les ruines elfes déjà existantes, ne conservant leur mode de vie semi-nomade que dans les secteurs où le climat restait dur et notamment vers le centre du continent. Ils furent la première tribu barbare à s'installer dans des villages (dont la structure circulaire a certainement inspiré les forteresse ronde des Piorads). Et s'ils rassemblèrent progressivement les tribus locales sous leur nom, ce fut de façon plutôt pacifique. Leur " capitale ", Amiss, installée sur les berges du Fleuve Lauraine, fut rasée par le feu à l'arrivée des Piorads et les réfugiés de cette cité furent parmi les premiers à s'installer dans la cité fantôme de Pôle. Après l'union des 3 tribus sous le nom de Dérigion, les Dées furent souvent des leaders politiques et c'est eux qui poussèrent leur nouveau peuple à entrer en croisade contre les Batranobans.

Ségions
Armes : arc, épée large, lance, Protections : fourrures, bouclier rond
Caractéristiques physiques : cheveux bruns, yeux bruns
Mode de vie traditionnel : les Ségions ont colonisé les plaines du centre aux plaines à l'est du fleuve Wilkes jusqu'aux vastes étendues sèches de la Kiine Maude, qui commencent juste à devenir véritablement fertiles. Profitant des ruines elfes et du commerce avec les batrahabans, les Ségions ont sut s'imposer sur une très large région. Par la suite, ils devinrent une force militaire importante, notamment grâce à leur cavalerie et à leurs archers, mais toutes leurs tentatives pour envahir les terres fertiles de l'Ouest sont restées vaines. Se livrant à une guerre centenaire contre les Rivers, ils faillirent devenir la tribu dominant les terres du centre, mais une succession de défaites sanglantes et l'union

temporaire des Dées et des Rivers ne leur permit pas de mener à bien leur grand projet. Dans un premier temps, ils furent opposés à une alliance avec les Rivers, mais par la suite ils devinrent le véritable ciment du peuple Dérigion. Ils ont donné de grands dirigeants militaires et de nombreux leaders.

Rivers
Armes : épieu, masse, hache (à une lame), Protections : fourrures, bouclier ovale
Caractéristiques physiques : cheveux châtains, yeux verts
Mode de vie traditionnel : les Rivers furent les derniers à conserver un mode de vie totalement nomade. Ils restèrent longtemps un peuple fruste seulement réputé pour leur adresse à cheval et pour leur robustesse. Leurs territoires situés juste au sud des montagnes Thunks, riches en gisement de fer furent convoités par les Vossiniks. Tandis que les Ségions les chassèrent des plaines centrales pour les pousser toujours plus vers le Nord et l'Est. Les Rivers profitèrent du repli progressif du peuple du froid (les Thunks) vers le Nord de Tanaephis et parvinrent ainsi à conserver un vaste territoire. Les plus robustes guerriers de l'armée de l'union des 4 tribus furent essentiellement originaires de ce peuple, tout comme de nombreux chasseurs ou éclaireurs.

Vossiniks
Armes : arc, épée longue, Protections : armure de cuir clouté, pavois
Caractéristiques physiques : cheveux bruns, yeux noirs
Mode de vie traditionnel : L'émergence de la tribu des Vossiniks coïncida la colonisation plus ou moins pacifique des terres de l'Est. Ils furent ceux qui profitèrent le plus de l'exode des Gadhars et s'installèrent dans de petits villages fortifiés tout le long de la côte mais sans jamais construire de cité à la façon des Dées. Repoussant peu à peu les Rivers vers le Nord pour exploiter les anciennes mines de fer et les carrières abandonnées par les Gadhars et les nains, ils développèrent rapidement leur artisanat. Les Vossiniks furent les plus touchés par l'arrivée des Piorads et leurs plus farouches adversaires. Et seul le fait qu'ils étaient certainement le peuple comptant le plus de porteurs d'armes (hormis les batranobans), peut expliquer la réussite de leur résistance. Hulmph tenta de devenir roi des 4 peuples, car il était persuadé qu'il s'agissait d'une juste récompense pour le fait que sont peuple avait largement contribué à faire barrage aux Piorads. Mais les rivalités au sein de l'union étaient encore trop fortes et les Vossiniks furent alors mis à l'écart de l'ascension des peuples barbares. Ils conservèrent néanmoins une certaine autonomie et furent souvent intégrés à la civilisation dérigionne naissante comme soldats, esclaves ou serviteurs.

Dées

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	12	10	10	10

Rivers

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	10	12	8

Ségions

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	10	10	12	10

Vossiniks

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	10	10	10	12

	Dées	**Rivers**	**Ségions**	**Vossiniks**
Attaque brutale	10%	10%	5%	5%
Attaque normale	15%	15%	15%	15%
Attaque rapide	15%	15%	10%	10%
Feinte	5%	5%	5%	10%
Esquive	15%	15%	10%	15%
Parade	10%	10%	15%	15%
Tir	10%	10%	20%	10%
Acrobatie	10%	5%	10%	10%
Artisanat	-	-	-	-
Astronomie	10%	10%	10%	10%

Commandement	20%	10%	10%	20%
Connaissance	-	-	-	-
Course	10%	10%	10%	10%
Discrétion	10%	20%	10%	10%
Equitation	10%	20%	20%	10%
Lire et écrire	-	-	-	-
Marchandage	20%	10%	10%	10%
Médecine	20%	5%	10%	20%
Nage	10%	20%	10%	10%
Repérage	10%	20%	20%	10%
Séduction	10%	10%	10%	10%
Stratégie	10%	10%	20%	10%
Tactique	10%	10%	10%	10%
Prestige	5	4	6	7
Richesse	7	8	4	8
Sexe	8	5	5	4
Violence	4	6	7	6
Réputation	6	7	8	5